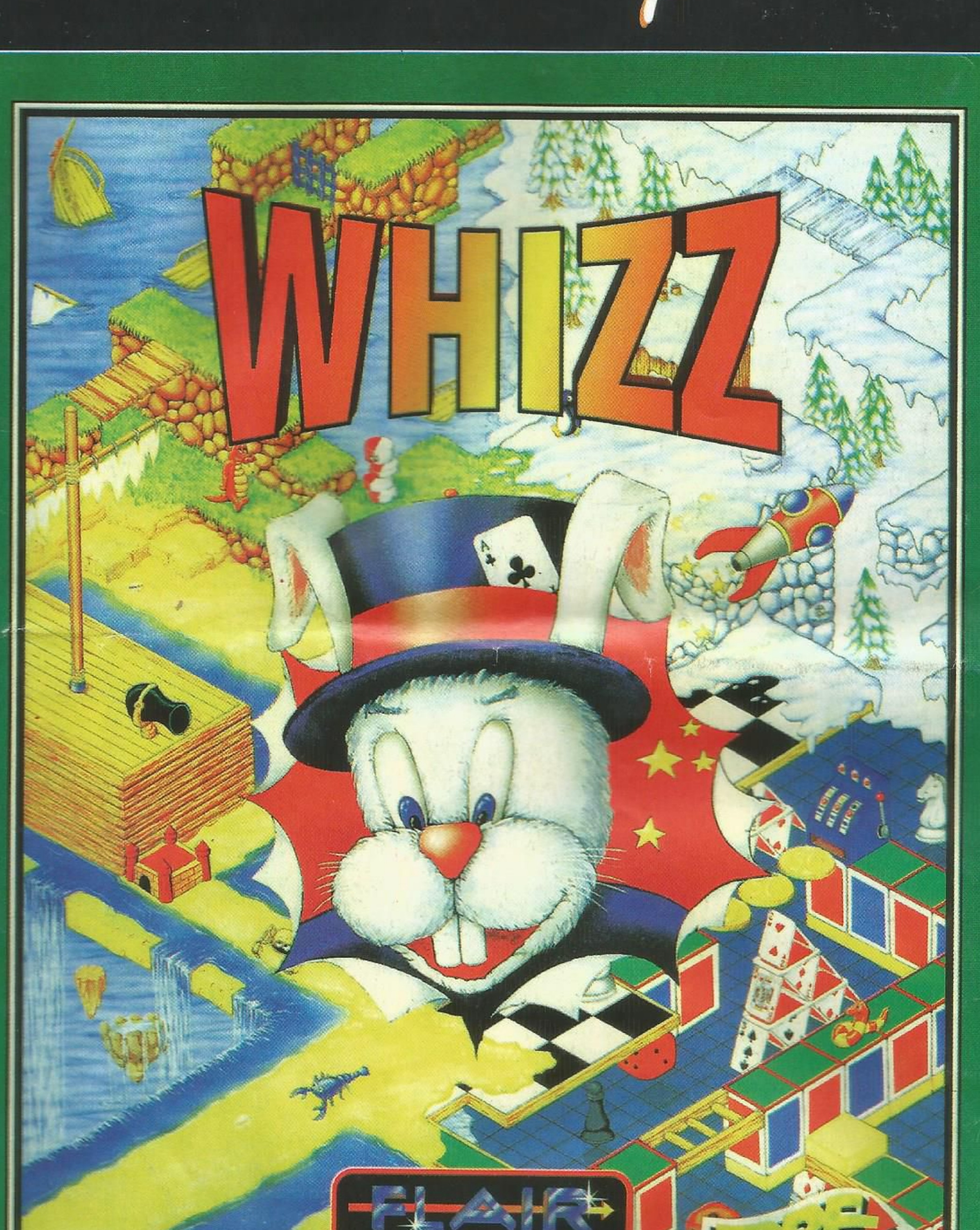
TOP GAMES para PC

9



El máximo nivel en juegos para PC

TOP GAMES

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial e informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa con Disquete: 84-487-0602-1
ISBN Obra completa con CD ROM: 84-487-0603-X
Depósito legal (CD-ROM): B. 16.952/1995
Depósito legal (diskette): B. 16.974/1995

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

RECORD pts: ~~34.000~~ 50.690

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 590 F.D. - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.

WHIZZ

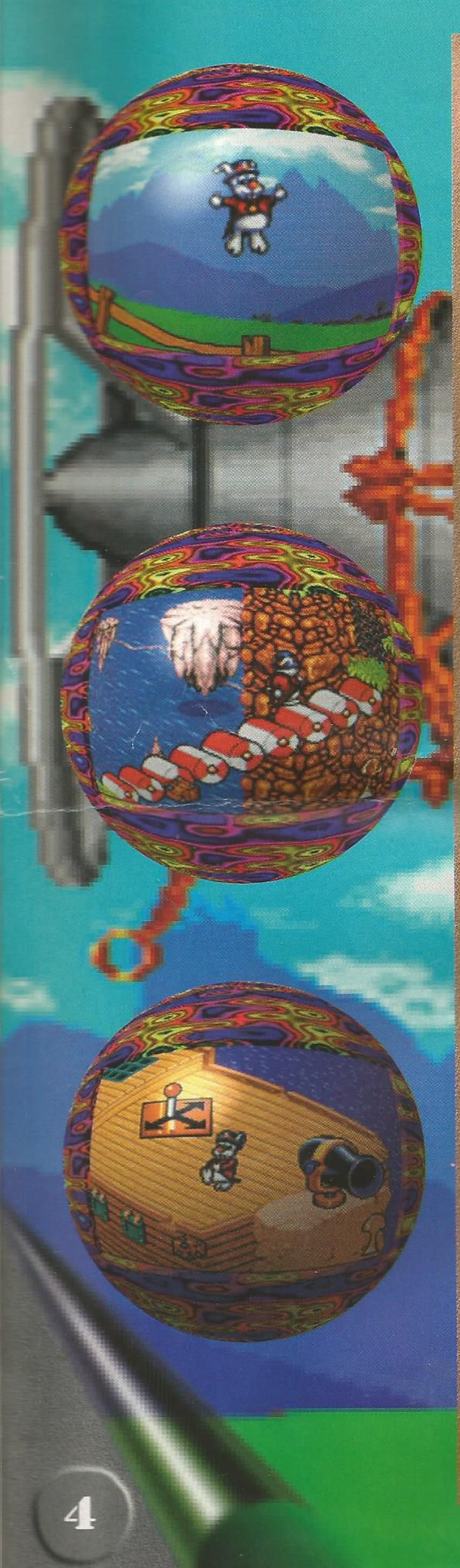
Ayuda a escapar a Whizz. Ratty, su encarnizado enemigo, derribó el globo en el que viajaba y ahora le persigue sin tregua. Gracias a su pericia, Whizz pudo controlar su caída y llegar a tierra sin demasiados problemas, sin embargo ¿qué lugar era aquel? Le bastó un pequeño paseo para comprender que cada zona estaba dedicada a un tema determinado (la pradera, los juegos de mesa, el mar, la nieve, etcétera).
En este juego te enfrentarás a un universo tridimensional de puzzles y plataformas rebosante de acción. Pero tu supervivencia en el mundo de Whizz no dependerá tan sólo de unos dedos veloces, la rapidez de tu pensamiento será totalmente imprescindible para salir victorioso.

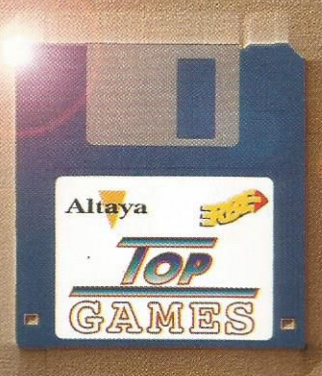












VERSIÓN DISQUETE

El primer paso para instalar este juego en tu disco duro pasar a la unidad en donde tengas puesto el disquete número 1 del juego. Desde allí deberás teclear INSTALL seguido de la unidad y el directorio que vayas a utilizara para este juego (p.ej. INSTALL C:\WHIZZ).



Una vez en marcha el módulo de instalación lo primero que hará será avisarte sobre los requerimientos de espacio en disco duro del juego (unos 5Mb) y pedirte que confirmes que quieres seguir adelante con toda la instalación. Depués deberás decirle al sistema desde qué unidad de disquete estás instalando el juego y ratificar el directorio destino.

Tras todas esas da comienzo el proceso de copiado de ficheros propiamente dicho al disco duro. Cuando finalice con los archivos del primer disquete el programa de instalación te pedirá que inserte el segundo disquete. Al poco la instalación habrá terminado.



Ten en cuenta que para jugar con Whizz necesitas al menos 2Mb de memoria EMS. Al final del fascículo encontrarás instrucciones detalladas sobre cómo configurar tu sistema para disponer de ese tipo de memoria.

REQUISITOS MÍNIMOS

Al menos 2Mb de RAM (EMS) y 580Kb de memoria base libres.
Tarjeta gráfica VGA o MCGA.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 386 o superior
4Mb de RAM (EMS)
VGA con 256 colores.
Tarjeta SoundBlaster o compatible.
Joystick (mejor si es de alta sensibilidad).

VERSIÓN CD-ROM



Esta versión no necesita ningún proceso de instalación ya que se ejecuta directamente desde el CD-ROM. De todas formas, ten en cuenta que es imprescindible que el controlador MSCDEX haya sido cargado en memoria (algunos tipos de lectores de CD-ROM requieren, además, un "driver" extra para su tarjeta controladora).

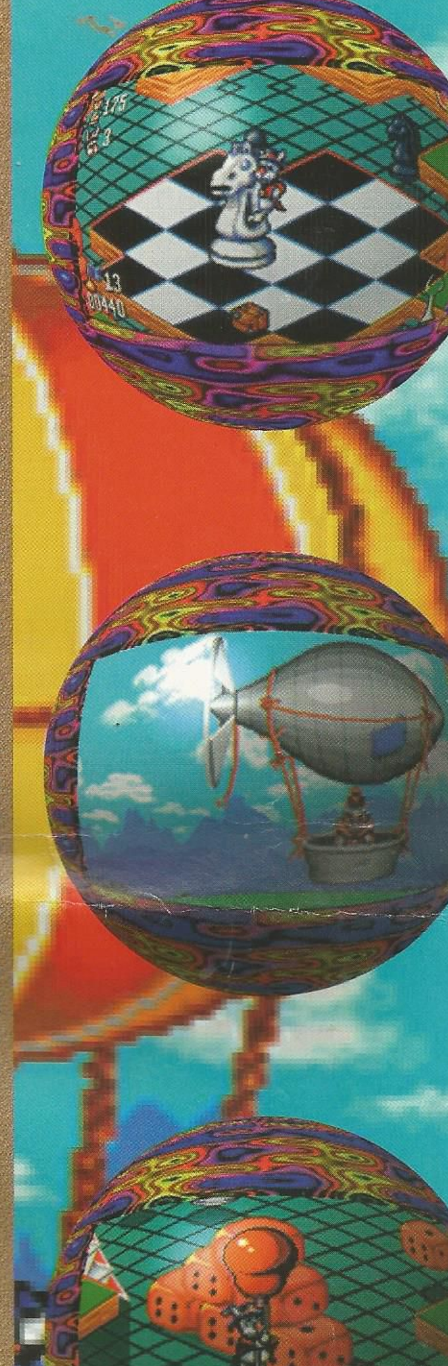
Para arrancar el juego tendrás que pasar a la unidad correspondiente al CD-ROM y en ella ejecutar GO.



SELECT A SOUNDCARD
NO SOUND
SOUNDBLASTER
GRAVIS
ROLAND LAPC1
ROLAND SCC1
AWE 32
GENERAL MIDI

SELECT MUSIC SOURCE
1 SOUND CARD MUSIC
2 CD DIGITAL AUDIO

Una vez que el juego se ponga en marcha te preguntará si deseas oír la música y los efectos de sonido sólo a través de la tarjeta de sonido, o bien prefieres escuchar la música grabada en el CD-ROM. Entonces el programa te mostrará una lista de las tarjetas de audio soportadas para que elijas. En la lista puedes ver que la primera opción es "NO SOUND", por si prefieres jugar sin música ni efectos de sonido.



REQUISITOS MÍNIMOS

Al menos 2Mb de RAM (EMS) y 580Kb de memoria base libres.

Tarjeta gráfica VGA o MCGA.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 386 o superior

4Mb de RAM (EMS)

VGA con 256 colores.

Tarjeta SoundBlaster o compatible.

Joystick (mejor si es de alta sensibilidad).



¿CÓMO

CONTROLES

Es posible jugar usando el teclado o un joystick. Es importante fijarse en que el juego se basa en una perspectiva ortogonal de los escenarios y de los personajes. Aunque manejas controles de tipo "arriba", "abajo", "izquierda", etcétera, debes pensar en la "izquierda" o la "derecha" del personaje que controlas. Esto es especialmente importante al tratar de esquivar a los monstruos que pululan por el juego, donde una equivocación de dirección puede ser fatal. También será importante cuando saltes de una plataforma a otra, aunque el juego no te permite "caerte" por el borde de las plataformas si no hay otra colindante.

Puedes defenderte de los monstruos girando muy rápido sobre ti mismo; aunque para que esta defensa sea efectiva deberás tocar al enemigo mientras giras. Ten presente que cuando giras pierdes un poco de energía, así que usa esta técnica sólo cuando sea imprescindible. En ocasiones puedes saltar para evitar un peligro inminente, además de para salvar obstáculos o para cambiar de plataforma.

Una de las posibilidades que te brinda este juego es definir qué teclas quieres usar. De todas formas, la teclas establecidas por defecto son las de control de cursor para el movimiento, la barra espaciadora para girar y la combinación de ambas para saltar (pulsa una dirección y el espacio y saltarás en ese sentido). En el caso de que uses un joystick el botón de disparo servirá para girar o saltar y las direcciones para el movimiento (y el salto si lo combinas con el botón de disparo).

Además de los controles de movimiento del personaje podrás utilizar estas teclas para llevar a cabo acciones especiales:

-hacer una pausa durante el juego F1
-reanudar el juego después de la pausa..................................F2
-abandonar el juego...ESC
-quitar los fondos (esto aumenta la velocidad del juego)........1

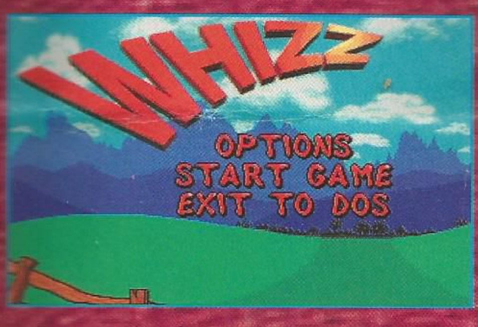
¿...JUGAR?

CONFIGURAR EL JUEGO

Antes de empezar a jugar puedes modificar determinados parámetros del propio juego (sistema de control, nivel de dificultad, etcétera). A continuación te explicamos cómo hacerlo.

Una vez pasada la protección anticopia del juego aparecerá el menú principal, en el que podréis cambiar las opciones del juego (**OPTIONS**), empezar a jugar (**START GAME**) o volver al sistema operativo (**EXIT TO DOS**). Para cambiar cualquiera de las opciones, tanto en este menú como en otros, hay que usar los cursores del teclado y la tecla ENTER.





Si seleccionáis **OPTIONS** aparecerá otro menú con las siguientes opciones:

-KEYBOARD/JOYSTICK: Basta pulsar ENTER para cambiar de un modo de control a otro.

-REDEFINE KEYS: Aparece sólo si la opción anterior está como "KEYBOARD". Si pulsas ENTER encima de esta opción podrás redefinir qué teclas quieres utilizar para controlar el juego. El propio programa te preguntará qué tecla quieres usar para moverte hacia arriba (UP), abajo (DOWN), izquierda (LEFT), derecha (RIGHT) y disparo (FIRE). Una vez terminado este proceso volverás al menú de opciones.

-CALIBRATE JOYSTICK: Si has cambiado la opción anterior por JOYSTICK aparecerá ésta en lugar de REDEFINE KEYS. Una vez seleccionada el programa te pedirá que muevas la palanca del joystick en las cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda y finalmente derecha) y que pulses el botón de disparo cada vez. Por último te pedirá que centres la palanca y pulses una vez más el botón de disparo. Procura no equivocarte o tendrás muchos problemas.

-PARALLAX ON/OFF: Con sólo pulsar la tecla ENTER harás cambiar de activada a desactivada (ON/OFF) esta opción.

-SKILL EASY/HARD: Aquí modificarás el nivel de dificultad. Seleccionar "EASY" para que el juego sea fácil y "HARD" para que sea difícil.

-EXIT: sirve para retornar al menú principal.





¿CÓMO

LA PANTALLA

En la pantalla de juego hay varios puntos importantes. En la parte superior izquierda podrás ver un reloj de arena junto al indicador del tiempo que te queda para terminar ese nivel. Si el contador llega a cero perderás una vida. Durante el juego encontrarás algunos relojes de arena; si los recoges obtendrás tiempo extra.

Justo debajo del reloj de arena verás una imagen del conejo Whizz con un número al lado: es el indicador de vidas que quedan. Si llega a cero no podrás seguir jugando salvo que optes por continuar. Puedes volver al mismo nivel en que estabas jugando un máximo de tres veces.

En la parte inferior derecha está el "champiñón de energía". La imagen del champiñón irá desapareciendo poco a poco a medida que vayas perdiendo energía durante el juego (según vayas tocando a los monstruos, girando muchas veces, etcétera). Para reponer energía deberás recoger los champiñones rojos en que se convierten los monstruos cuando los eliminas (girando sobre ti mismo y tocándoles en ese momento), pero evita los champiñones azules ya que te restarán energía. Algunos monstruos se convierten directamente en champiñones azules y otros en champiñones rojos cuando son eliminados. En cualquier caso, si no te das prisa en recoger los champiñones rojos estos acaban por convertirse en azules.

Los dos indicadores de la parte inferior izquierda son, de arriba hacia abajo, el número de banderas recogidas y la puntuación alcanzada durante el juego, que depende del número y el tipo de objetos especiales que recojas.

En la parte inferior central están los objetos especiales que hayas recogido. Cada objeto especial tiene una misión específica (los cubos abren puertas, las llaves abren candados, cofres, etc)

JUGAR?

LA PROTECCIÓN

Una vez pasada la introducción del juego aparecerá una pantalla en la que se te pedirá que pulses una tecla, y una vez hecho esto, que introduzcas una palabra del manual internacional (te indica el número de página del manual, el número de línea y el de palabra a buscar). Si la palabra introducida no es correcta el juego te dará una segunda oportunidad, indicando una nueva combinación de página-línea-palabra. Si la segunda vez tampoco tecleas una palabra correcta el juego saldrá al sistema operativo. Si, por el contrario, en cualquiera de las dos oportunidades introduces la palabra correcta aparecerá el menú principal del juego.

Press any key
WHIZZ
OFF DISK PROTECTION
Please enter the correct word from the manual.
PAGE 04 LINE 08 WORD 02
CHESTS......

Aquí tienes la lista de palabras que el juego te pedirá.

Pág.	Línea	Nº Palabra	Palabra
1	1	2	LOADING
1	2	3	DISK
1	5	5	INSTALL
1	5	8	DRIVER
1	6	1	EDITOR
1	8	4	LINES
1	9	1	DEVICE
2	2	1	AMIGA
2	2	5	BUTTON
2	5	2	PRESET
2	9	5	PLAYED
2	7	2	SPIN
3	2	5	SCREEN
3	3	2	WORLD
3	4	5	CLOCK
3	5	2	PICTURE
3	5	5	UNDER

Pág.	Línea	Nº Palabra	Palabra
4	1	1	FLAGS
4	1	4	SCATTERED
4	1	5	WITHIN
4	7	7	WOODEN
4	8	2	CHESTS
4	8	5	VAULTS
4	9	1	ROCKETS
5	2	1	METTRE
5	7	3	VOULEZ
6	5	2	TOUCHES
6	8	2	SAUTER
7	1	1	ECRAN
8	1	1	DRAPEAUX
8	2	2	GAGNER
9	2	1	INSERIRE
9	2	3	DISCO



LOS OBJETOS

Hay muchos objetos repartidos por cada nivel. Algunos sólo te proporcionan puntos, otros, sin embargo, son imprescindibles para poder seguir avanzando por las plataformas.

Banderas: la puntuación que éstas te dan depende del número de las mismas que recojas. Así, si recoges:
de 1 a 9 banderas obtendrás 100 puntos por bandera
de 10 a 19 banderas obtendrás 200 puntos por bandera
de 20 a 29 banderas obtendrás 300 puntos por bandera
de 30 a 39 banderas obtendrás 400 puntos por bandera
de 40 a 49 banderas obtendrás 500 puntos por bandera

Cohetes: hay cuatro cohetes en cada nivel. Por cada cohete que lances, saltando encima del botón que habrá cerca de él, ganarás 1000 puntos. Si consigues lanzar todos los cohetes de un nivel ganarás una vida adicional.

Llaves: las necesitarás para abrir las puertas que tengan cerradura, los cofres con tesoros y unas celdas con candados que esconden a otros objetos.

Relojes de arena: sirven para rellenar el reloj de arena principal, dándote algo más de tiempo para completar el nivel en que estés.

Gemas: obtendrás 200 puntos por cada una que recojas.

Rompe puertas: tienen forma de cubos hechos de diversos materiales, según el tipo de puerta que pueden abrir. Los materiales con que están hechas las puertas tienen una resistencia distinta y necesitarás un rompe-puertas del mismo material o de mayor fuerza que del que esté hecha la puerta que quieres pasar. La escala de fuerza/resistencia de los materiales es: Hielo, Madera, Ladrillo, Piedra, Acero.

Veneno: tu energía empezará a disminuir rápidamente hasta quedar agotada a menos que recojas un maletín de Primeros Auxilios.

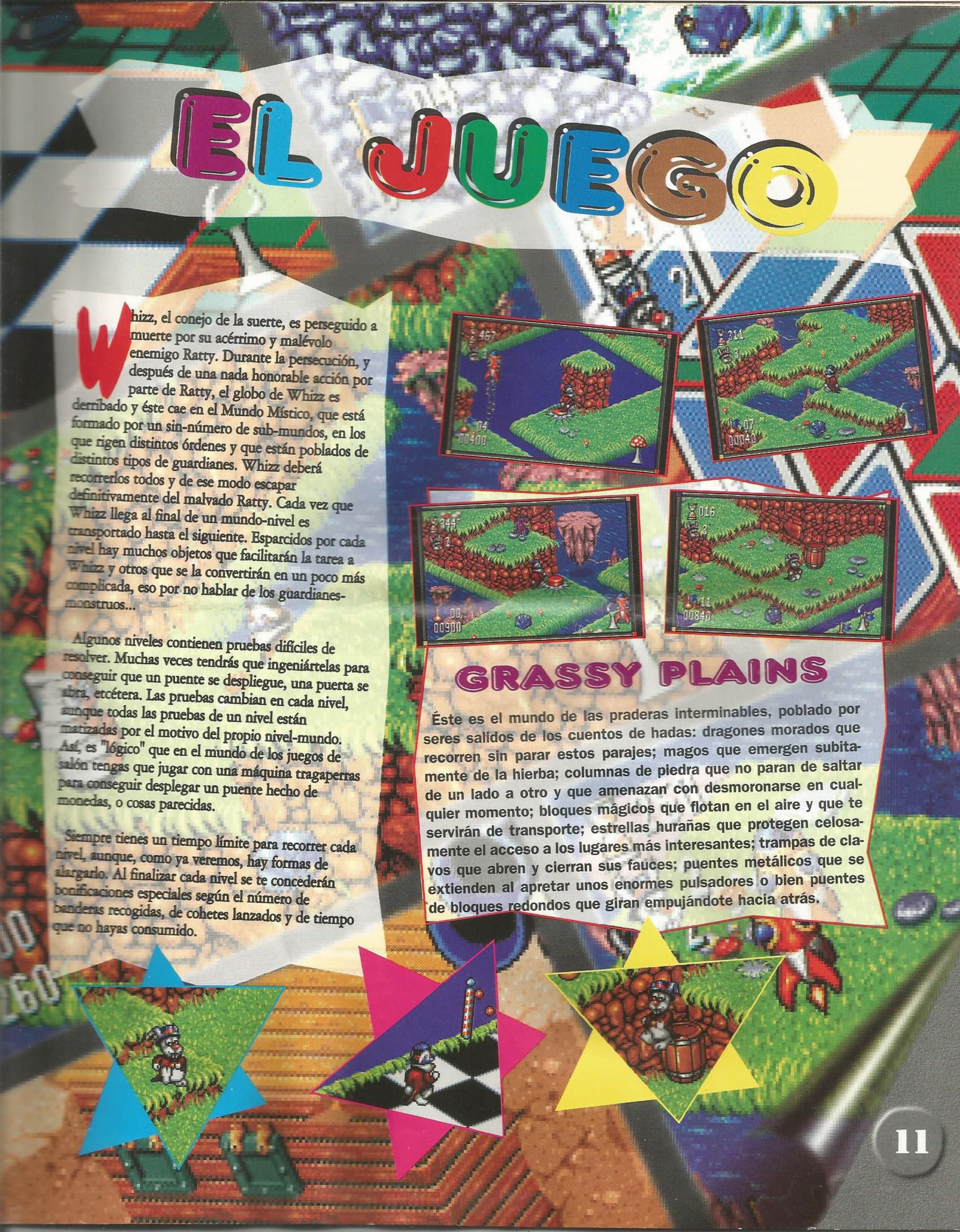
Maletín de Primeros Auxilios: sirve para contrarrestar los efectos del veneno.

Pociones: aumentarán tu energía.

Botones: los botones rojos suelen servir para lanzar cohetes, pero hay otros tipos de botones repartidos. Casi siempre es buena idea, sino imprescindible para poder seguir, pulsar los que veas, ya que suelen activar mecanismos ocultos que te permitirán acceder a lugares de difícil acceso.

Además, por cada 100.000 puntos que consigas ganarás una posibilidad más de continuar con ese nivel si eres eliminado (tienes tres posibilidades por nivel antes de consumir una vida).

Deberás mantener un cierto equilibrio entre el número de puntos que recoges, el nivel de energía y el tiempo que te queda para acabar el nivel. A veces es mejor no recoger algunas banderas e, incluso, no lanzar todos los cohetes, (sobre todo cuando sus botones están en sitios de difícil acceso) si el tiempo se te agota. Otras veces te merecerá la pena recorrer un camino enrevesado porque al final puedes obtener un reloj de arena. También puedes elegir entre esquivar a los monstruos, con lo que sueles ganar tiempo, o bien eliminarlos, porque necesitas recoger champiñones rojos, ya que tu nivel de energía en ese momento es muy bajo.



EL JUEGO

Whizz, el conejo de la suerte, es perseguido a muerte por su acérrimo y malévolo enemigo Ratty. Durante la persecución, y después de una nada honorable acción por parte de Ratty, el globo de Whizz es derribado y éste cae en el Mundo Místico, que está formado por un sin-número de sub-mundos, en los que rigen distintos órdenes y que están poblados de distintos tipos de guardianes. Whizz deberá recorrerlos todos y de ese modo escapar definitivamente del malvado Ratty. Cada vez que Whizz llega al final de un mundo-nivel es transportado hasta el siguiente. Esparcidos por cada nivel hay muchos objetos que facilitarán la tarea a Whizz y otros que se la convertirán en un poco más complicada, eso por no hablar de los guardianes-monstruos...

Algunos niveles contienen pruebas difíciles de resolver. Muchas veces tendrás que ingeniártelas para conseguir que un puente se despliegue, una puerta se abra, etcétera. Las pruebas cambian en cada nivel, aunque todas las pruebas de un nivel están matizadas por el motivo del propio nivel-mundo. Así, es "lógico" que en el mundo de los juegos de salón tengas que jugar con una máquina tragaperras para conseguir desplegar un puente hecho de monedas, o cosas parecidas.

Siempre tienes un tiempo límite para recorrer cada nivel, aunque, como ya veremos, hay formas de alargarlo. Al finalizar cada nivel se te concederán bonificaciones especiales según el número de banderas recogidas, de cohetes lanzados y de tiempo que no hayas consumido.

GRASSY PLAINS

Éste es el mundo de las praderas interminables, poblado por seres salidos de los cuentos de hadas: dragones morados que recorren sin parar estos parajes; magos que emergen subitamente de la hierba; columnas de piedra que no paran de saltar de un lado a otro y que amenazan con desmoronarse en cualquier momento; bloques mágicos que flotan en el aire y que te servirán de transporte; estrellas huranas que protegen celosamente el acceso a los lugares más interesantes; trampas de clavos que abren y cierran sus fauces; puentes metálicos que se extienden al apretar unos enormes pulsadores o bien puentes de bloques redondos que giran empujándote hacia atrás.



GAMBLELAND

Si todos los juegos de mesa, cartas, tableros, fichas y ruletas decidieran alguna vez formar su propio mundo éste sería, sin duda, el resultado. Este mundo parece estar situado en un enorme castillo de naipes, con jokers moviéndose con su tradicional desgarbo, fichas de ajedrez que te perseguirán a través del tablero donde viven, bombas andantes (muy peligrosas si su explosión te sorprende cerca de ellas), máquinas tragaperras en las que tendrás que probar suerte (no olvides recoger por el camino algunas monedas con las que poder jugar) y hasta un juego de cartas cuyo premio consiste en un puente, hecho de naipes, que te permite continuar viajando. Especial interés merecen la carrera a lomos del caballo de ajedrez y el viaje en globo, que te llevará derecho hasta la meta.





















SANDY SHORES

El sueño de un veraneante empedernido: un mundo siempre a orillas del mar con una interminable playa (llena de cangrejos y langostas que pululan por todas partes); piratas de pata de palo que hacen guardia en barcos encallados en la arena; castillos de goma para saltar y jugar; buzos que entran y salen del agua sin parar; un cañón con el que podrás satisfacer el deseo de convertirte en hombre-bala y llegar así hasta los lugares más apartados; enormes y peligrosos balones de colores; minas enterradas que estallan al pasar cerca de ellas (algunas tienen sorpresas); un barco con motor fuera-borda y hasta una tabla de surf para convertirte en el rey de las olas y, de paso, llegar hasta el final de este nivel.



SNOWY PEAKS

Un mundo helado perpetuamente no parece un lugar muy divertido, especialmente cuando está lleno de focas-pez que te persiguen donde quiera que vayas; tiburones que no te dejarán nadar tranquilamente en el lago de los esquimales y pirámides guardianas (siempre empeñadas en no dejarte pasar a las zonas más interesantes). Sin embargo, es importante que hagas una visita a las mazmorras, sirven para desplazarse rápidamente entre varios puntos de este mundo sin tener que afrontar más peligros (siempre y cuando recuerdes recoger las llaves que las abren y saltar sin miedo dentro de ellas). Casi al final te espera un trineo, con el que disfrutar de un relajante paseo final sobre el hielo.

GAMBLELAND 2

¡Oh, no! Tienes que cruzar otra vez este enloquecido mundo de jokers asesinos y piezas de ajedrez psicópatas. Parece que la pesadilla no termina nunca y tú no sabes cómo salir de ella. Pero no creas que es una frase hecha, en realidad no sabes cómo salir de allí porque todo está mucho más enredado. A la dificultad que supone enfrentarse a enemigos totalmente locos, ahora tienes que sumarle un recorrido totalmente laberíntico en el que puede pasar de todo (menos encontrar la salida, claro).

GRASSY PLAINS 2

Este paisaje te resulta muy familiar. ¡Claro! Es el mundo de las praderas interminables. Vuelves a enfrentarte con los dragones morados y con los impertinentes magos. Ahora todo es un poco más complicado. De entrada el recorrido es algo más largo y complejo. ¡Cuidado con las trampas! Además, los enemigos son bastante más agresivos y esquivarlos va a resultar realmente difícil.



Muchos pilotos han perseguido a lo largo de los años el título de Campeón del Mundo.
Muchos han tenido el placer de tomar los mandos de un coche, oír el rugido de su motor y sentir la velocidad en todo el cuerpo. Pero pocos han tenido la oportunidad de tener a una leyenda viva de la Fórmula 1 a su lado. Ahora tú puedes tener a Nigel Mansell a tu lado mientras disfrutas de un estupendo simulador de carreras de Fórmula 1.



Velocidad vertiginosa y acción trepidante te esperan en el juego.



Desde Japón a Canadá, hay dieciséis circuitos diferentes.



Los mejores expertos pondrán a punto tu motor Renault. ¡Hazlo rugir!

PRÓXIMA ENTREGA

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

WHIZZ


LIFE'S A BEACH


SPINNING THROUGH GAMESVILLE

ONE, TWO, THREE D!

FORGET THOSE OLD FASHIONED 2D HORIZONTAL SCROLLERS, WHIZZ TAKES YOU INTO THE ***THIRD DIMENSION.***
3D PERSPECTIVE WHIZZ IS THE NEW GENERATION OF GAME THAT ALL PLATFORM ADDICTS HAVE BEEN WAITING FOR, WITH STATE-OF-THE-ART GRAPHICS, GAMEPLAY AND PUZZLES, WHIZZ GUARANTEES TO BRING YOU HOUR UPON HOUR OF NON STOP INTERACTIVE FUN AND ENTERTAINMENT.
WITH PIN TABLES AND POOL TABLES, ONE ARMED BANDITS AND CARD TRICKS, HIDDEN ROOMS AND SECRET WARPS – WHATEVER WILL THEY THINK OF NEXT? ONLY WHIZZards KNOW THE ANSWER!!


KNIGHT RIDER!


ARCTIC FREEZE

DDLF "Yet again those guys from FLAIR have created a game that others will be judged against. I'm gobsmacked by the ingenious puzzles and genuine long term playability of WHIZZ"

ONE, DUE, TRE D!

Dimentica i vecchi scroll a due dimensioni, Whizz ti porta nella terza dimensione.
La prospettiva 3d di Whizz ti porta in una nuova generazione di giochi che tutti i maniaci di plattform hanno aspettato.
Con grafica allo stato dell'arte, ottima giocabilita' e puzzle, Whizz ti garatisce ore e ore di divertimento interattivo.

UN, DEUX, TROIS D!

Oubliez ces «vieux jeux» en 2 D avec un scrolling horizontal, WHIZZ vous emmène dans l'univers de la Trois Dimension.
La 3D vue en perspective, est la nouvelle génération de logiciols que les passionnés des jeux de plate-forme attendent depuis si longtemps.
Avec ses graphismes féeriques, sa jouabilité extrême et ses énigmes, WHIZZ vous garantie des heures et des heures de divertissements et d'amusements «non-stop.»

WHIZZ – DER DREIDIMENSIONALE ZAUBER

Die Zeiten des horizontalen Scrollens in 2D sind vorbei – WHIZZ eröffnet die 3 Dimension. Es beginnt eine neue Computerspiel-Generation in 3D, auf die alle Spielteufel nur gewartet haben! Mit exzellenten Grafiken, einem fantastichen Spielverlauf und kniffligen Puzzles garantiert WHIZZ endlosen, interaktiven Spielspaß.
Flipperautomaten und Pool-Tische, einarmige Banditen, Kartentricks und dunkle Hinterzimmer – was kommt als nächstes? In WHIZZ steckt die Antwort!!!




TERRA FIRMA?

FOR AGES / POUR AGES 6-12 PARA AÑOS / FÜR JAHRE
12-16
16+



EVERYTHING WE DO – IS PLAYED BY YOU



ATTENTION
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu necessite des précautions d'emploi particulieres qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

With thanks to I-SPACE for the game design and concept.
Microvalue/Flair · Thornhill Park · Ponteland · Newcastle · England · NE20 9PB · Telephone: 01661 860260 · Fax 01661 860270

Altaya